Les Maîtres des Steppes
Par Eric Simon

LES LOUPS DE L'EST

C'est en traversant la Moscovie que j'entendis parler pour la première fois des Loups des Steppes…

Chroniques d'Erlan de Parye

Les habitants de Gelhka, où je faisais étape, se montraient inquiets, s'agitaient avec véhémence et discutaient fiévreusement entre eux.

Arrivé au relais, j'en sus un peu plus sur la cause de cet émoi.
Le maître de la Moscovie envoyait en garnison à Gelhka une stania de Loups. Une seconde durant, je crus que l'empire de Moscovie avait engagé comme tant d'autres états des mercenaires granbretons. Le tenancier du relais dissipa mon inquiétude naissante. Ces loups n'étaient pas des séides de l'Empire Ténébreux mais des mutants sauvages provenant des confins de la Moscovie. Le Czar les utilisait comme gardiens de ses lointaines frontières avec l'Asiacommunista.
Selon mon hôte, ou plutôt selon les dires de son aïeul, ces créatures provenaient elles mêmes de l'Asiacommunista. Ce vénérable vieillard avait participé aux guerres de l'Est contre ces Loups alors serviteurs de l'Asiacommunista. Celles-ci avaient du être suffisamment violentes pour se graver dans sa mémoire. Ce qu'il me raconta me fit l'inquiétude des habitants du bourg. Si les Loups s'étaient ensuite alliés à la Moscovie, ils étaient toujours aussi sauvages.
N'ayant pas le diable aux trousses, je décidais de passer quelques jours à Gelhka et d'attendre la venue de ces inconnus tant craints. Ils arrivèrent le troisième jour au soir. De ma fenêtre au premier étage du relais, je contemplais leur entrée sur la place de la ville. A vrai dire, ils formaient une horde dépenaillée, sans uniforme, sans ordre, embarrassée de bisons et de chevaux écrasés par de lourds fardeaux. Cette apparence barbare était encore renforcée par les tambours et les trompes de la troupe qui criaient à qui mieux mieux. L'aspect physique de ces mutants n'était pas à leur avantage. Leur tête était celle d'un loup, et un pelage recouvrait leurs bras et le haut du torse. Chez certains, il s'étendait sur tout l'individu. Ils n'utilisaient que du cuir cru pour vêtements. La plupart portait de longues tuniques, des bracelets de force et des braies très lâches, comme flottantes. Rares étaient ceux qui chaussaient des bottes ou tout autres chaussures. Les griffes qui ornaient leurs pieds et leurs mains n'invitaient pas au port de gants ou de chaussures.
Leur vocation guerrière était manifeste. Chacun d'eux portait un arsenal : épées, haches, javelots, arbalètes, griffoirs, boucliers. Le poids de tout ceci témoignait d'une force et d'une endurance supérieure à celles de l'homme. Je commençais à comprendre le Czar. De tels mutants devaient se montrer de rudes combattants à affronter. Plusieurs portaient aussi à la ceinture des têtes momifiées d'ennemis que je pris d'abord pour des breloques. C'étaient des têtes d'habitants d'Asiacommunista !
Cela me coûta plus tard une fortune pour que l'un d'eux me cède deux de ses



trophées tant prisés.
Une fois rassemblés sur la place je comptais deux bonnes centaines de Loups, mâles et femelles. Ces dernières ne montraient guère de caractères spécifiques. Le Burgmeister s'avança vers la horde et s'adressa à elle. Leur chef, Zangia le Gris lui répondit dans un moscovite parfait. Apparemment ces mutants possédaient des facultés mentales comparables à l'homme. Leur origine devait plutôt se chercher parmi les humains que les loups. Aucun d'eux ne se déplaçait à quatre pattes. Après quelques propos typiques chez le commandant d'une force armée prenant garnison, la horde partit prendre possession de la vieille forteresse qui dominait la ville.



L'Asiacommunista

Création et Premières Batailles

Les récits des Loups permettent de découvrir quelques aspects de l'Asiacommunista, ce pays inconnu. Les Loups sont une création de la science de ce pays. Il semblerait que cette pratique soit courante dans cet empire. Seuls les dirigeants et les sorciers-savants échapperaient à cet usage. Les Loupes ont été créés dans les temples laboratoires comme bêtes de guerre. Le nombre produit dépasserait plusieurs centaines de milliers de Loups. Ce travail s'échelonna sur plus de cinquante ans et occupa tous les savants du pays. L'Asiacommunista connaissait à cette époque des désirs expansionnistes, et les Loups devaient en être l'instrument. De grandes guerres conclues par des conquêtes victorieuses eurent lieu au Sud de l'Asiacommunista. Puis les hordes de Loups furent dirigées vers l'Ouest, vers la Moscovie.
La Moscovie sut résister à cette invasion et une longue guerre commença à ses frontières de l'Est. Le nombre des envahisseurs et leur valeur firent perdre plusieurs provinces à la Moscovie. Quelques années après l'invasion, l'attaque était contenue et le Czar rassemblait une grande armée pour récupérer ses provinces perdues.

La Révolte

Lorsque cette armée entra en terre ennemie, l'ennemi avait disparu ! Seuls quelques milliers de Loups occupaient les frontières. En quelques mois, les Moscovites furent aux frontières de l'Asiacommunista. Cette absence de combattants était due à un complot des Loups contre leurs dirigeants. En quelques années, ils avaient découvert qu'ils étaient la plus grande force de l'Asiacommunista et pouvaient à ce titre prendre le pouvoir. Le complot organisé échappa à l'attention des agents de la Famille Impériale et faillit réussir.
Les Loups s'emparèrent de plusieurs princes, gouverneurs, cités et provinces. Mais ils échouèrent à capturer le Château Céleste, demeure de le Famille Impériale, et les grands temples laboratoires. Deux ans suffirent aux savants pour produire, rassemblant toute leur énergie, un nouveau monstre, un grand serpent couvert d'une carapace et muni de plusieurs paires d'ailes. Des milliers de ces « volatiles » quittèrent leurs nids et attaquèrent les Loups. Ces monstres ailés en firent un massacre. Les savants les avaient conçus dans le seul but de tuer les Loups et leurs travaux se révélaient un succès.

La Fuite

Les Loups, animés de leur esprit combatif, décidèrent de résister. Tous ceux présents en Moscovie furent rappelés pour cette lutte décisive contre l'Asiacommunista. Malheureusement pour les Loups, ils connurent défaite sur défaite, et leurs hordes furent décimées. Les guerriers de la Garde Céleste reprirent les villes et les provinces occupées par les Loups, refoulant ceux-ci vers la Moscovie.
Après moult défaites, les Loups ne comptaient plus dans leurs rangs que quelques dizaines de milliers de combattants. En pleine déroute, fuyant le territoire de l'Asiacommunista, ils rencontrèrent la grande armée du Czar. Certains Loups extrémistes proposèrent alors un dernier combat, mais la majorité fatiguée décida de négocier.
Le Czar reçut des émissaires et accepta leur soumission. Les volontaires étaient plutôt rares en Moscovie pour tenir garnison aux confins Est de l'empire. Ces mutants ne connaissaient que cette terre, avaient inquiété l'Asiacommunista et étaient pour le moins terribles guerriers. Le pacte conclu entre le Czar de Moscovie et les Loups fut le suivant. Le Czar accordait aux Loups les provinces de Tchernikov et de Haïdan, en échange les Loups devaient veiller à la défense de ces provinces et promettre allégeance au Czar.

Au Service du Czar

Depuis l'alliance conclue avec le Czar en 5124, les Loups ont tenu parole.

Ils ont repoussé les rares incursions de l'Asiacommunista et les étranges créatures venant des étendues glacées de l'Est.

En quelques décennies leur nombre s'est multiplié et aujourd'hui ils sont plus de cinq cent mille. Ils forment le contingent de « mercenaires » le plus nombreux de la Moscovie. Certains proches du Czar craignent même qu'ils se révoltent.
Les Loups sont toujours divisés en hordes, souvent rivales. Chacune d'elles occupe un vaste territoire. Les hordes pratiquent un mode de vie semi nomade. Elles vivent dans des villages de tentes et se réfugient dans des cavernes pour résister à l'hiver. L'hiver dans les provinces de Tchernikov et de Haïdan est très rigoureux. Le blizzard y souffle constamment et la température chute à moins cinquante. Les deux provinces demeurent une steppe sauvage traversée par de grands fleuves. Seules quelques pistes existent, utilisées par les marchands moscovites.
La principale activité des hordes est d'organiser des razzias en Asiacommunista. Plusieurs hordes mettent alors leurs guerriers en commun. Cette troupe, forte de 10 000 Loups généralement, traverse alors rapidement les provinces ouest de l'Asiacommunista, brûlant et pillant toutes les villes et villages qu'elle rencontre. Ces raids durent environ quelques mois lors de la belle saison. Les produits du pillage sont revendus à des marchands moscovites. C'est ainsi que des objets d'Asiacommunista arrivent en Europe. Les Loups pratiquent aussi la chasse sur une grande échelle et vendent quantité de fourrures aux Moscovites eux-mêmes.
De temps à autre, des envoyés du Czar ou de hardis explorateurs viennent dans les provinces des Loups à la recherche de guides pour s'infiltrer en Asiacommunista. Les Loups sont les meilleurs guides que l'on puisse trouver en Europe pour ce type de voyage.

Les Mercenaires de Germanie

Depuis peu le Czar a trouvé une nouvelle utilité aux Loups. Leur surnombre devenant inquiétant, il leur a offert de guerroyer à l'Ouest en Germanie dans un pays fertile et riche.

Ceux-ci las de leur steppe froide et déserte ont accepté. Ainsi plusieurs dizaines milliers de Loups sont entrés avec armes et bagages en Germanie. Le Czar leur verse une petite solde et comme ils sont généralement au service de duchés proches de la Moscovie, ils reçoivent une deuxième solde payée par les princes germains.
Les Loups permettent ainsi au Czar d'entretenir la division en Germanie, ce qui sécurise sa frontière Ouest. Le Czar s'allie toujours contre la puissance dominante de Germanie. Ses forces alliées à celles des autres princes germains suffisent à affiblir le prétendant au pouvoir suprême en Germanie.

FOR	3D6+3	**CON**	4D6
TAI	3D6-1	**INT**	3D6
POU	3D6	**DEX**	4D6
CHA	1D6		

Loup Type

Armure type : 1D6-1 pour les Loups vivants dans les steppes ; 1D8-1 pour ceux engagés comme mercenaires en Germanie.

Armes blanches favorites :
Lance : 2D6
Epée longue : 1D10+1
Sabre : 1D6+2
Dague : 1D4+2
Giffoir : 1D8+2

Armes de jet favorites :
Arc simple : 1D6+1
Arbalète : 3D6

Compétences :
Attaque/Parade à 50% ; 40% :30%.
Sentir : 60% ; Pister : 60%
Eviter : 50% ; Nager : 40%
Embuscade : 40%
Mouvement Silencieux : 30%

Equipement type :
Deux armes de mêlées, une arme de jet, une armure ; des ustensiles de campements ; bracelets, pièces pour une valeur globale de 5D100 A.

Mutations :
Adaptabilité : grande résistance au froid.
Modification de Caractéristiques.
Hybride : croisement apparent entre homme et loup

Plus tard, lorsque les Granbretons incluront la Germanie à leur empire, les Loups seront utiles et feront régner le désordre sur la frontière.
La présence des Loups en Germanie les a fait connaître du reste de l'Europe.

Leur efficacité ayant été rapidement reconnue, des propositions leur ont été envoyées des quatre coins de l'Europe. Certains sont ainsi partis servir les sultans de Turkia, d'autres ont servi de gardes exotiques aux princes d'Italia. Quelques uns ont même servi un temps dans la garde personnelle du baron Méliadus. Les érudits et savants ont été aussi intéressés par ces créatures originaires d'Asiacommunista, ce pays si mystérieux.

Jouer une Homme Loup

Comportement

Les Loups ont un comportement et une mentalité de guerrier. Leur bravoure est à toute épreuve. Cependant ils n'agissent pas comme des berserkers écervelés. Ils étudient leur adversaire avec soin et ont recours à la ruse dès que possible. Même si l'ennemi est moins nombreux, moins bien armé, ils ruseront pour augmenter leur avantage. Leur tactique favorite est celle de l'embuscade. Quelques Loups attirent ainsi l'adversaire dans un piège préparé à l'avance. Dans ces situations, ils criblent leur ennemi de flèches avant d'attaquer. Etant d'une robustesse supérieurs à celle de l'homme, ils tentent souvent de fatiguer leur adversaire avant de combattre. Une autre tactique courant consiste à simuler la fuite et faire ainsi courir leur opposant sur une longue distance. Dès que celui-ci se montre fatigué, ils font demi tour et livrent bataille. Malheureusement pour eux, cette ruse est un de peu de valeur face à des ennemis montés, les Loups se battant de préférence à pied. Ils ne mettent pas leur honneur dans la témérité mais dans le nombre d'ennemis tués, quel que soit le moyen employé.
Les Loups font peu de cas des étrangers, ils sont à vrai dire totalement xénophobes. Selon leurs principes, on peut mentir, voler, assassiner un étranger. Du moment que la personne n'est pas liée à la horde par un pacte, c'est une proie. La laisser passer sans l'exploiter est une erreur pour un Loup. Par contre dès qu'une horde considère un étranger comme un ami, celui-ci peut compter sur leur aide. En effet, du moment qu'un Loup ou un ami de la horde n'a pas violé ses lois, celle-ci fera tout pour lui venir en secours.

Griffes et Crocs

Les loups n'utilisent plus depuis longtemps leurs crocs et leurs griffes. Ils ont vite découvert que les armes d'acier sont bien plus efficaces. De plus les muscles de leur mâchoire n'ont pas la puissance de ceux d'un vrai loup. Leur crâne beaucoup plus volumineux ne comporte plus les solides arêtes où pourraient se fixer des muscles puissants.
Les Loups ont élaboré une arme sacrée à leurs yeux, le Griffoir. Il s'agit d'une arme de poing terminée par plusieurs lames d'acier forgées en forme de griffes. Une poignée et des lanières permettent une prise très forte.

Création d'un Personnage Loup

Utiliser pour cela les éléments donnés dans la partie caractéristiques.
Votre personnage est lié à sa horde. Cela signifie qu'il peut compter sur son aide en cas de problème mais cela implique aussi que le personnage vienne au secours de tout membre de sa horde ! Généralement pour un problème personnel majeur, 4D6 Loups viendront à son secours (par majeur entendez que sa vie est très menacée). Cette aide demande du temps. La horde doit apprendre qu'il connaît des problèmes, rassembler des volontaires et ceux-ci doivent retrouver le Loup en danger. Ce type d'aide n'est donc pas instantanée. La vengeance est aussi très appréciée par les Loups. Si un groupe a voyagé sur plusieurs centaines de milles et arrive trop tard, il essayera avant de repartir de venger le mort. Pour un problème mineur, 1D6 Loups viendront, certainement des amis proches.
Les Loups sont très résistants au froid, des vêtements leur sont nécessaires si la température descend en dessous de 0. Les adultes supportent les températures jusqu'à moins trente sans aucun problème.
Les Loups ne font aucune différence entre les hommes et les femmes de la horde. Celles-ci tiennent leur rôle de guerrière si elles n'ont pas d'enfants en bas âge. De même, les femmes peuvent commander une horde sans que cela ne provoque de contestations parmi les hommes. Les Loups peuvent s'unir avec des humains. La descendance est toujours un Loup ! Ceci a amené le Czar a publier un édit interdisant les unions entre humains et Loups. Sinon en quelques générations tout l'Est de la Moscovie aurait été peuplé de Loups.
L'espérance de vie des Loups est plus courte que celle des humains. Rares sont les Loups qui dépassent soixante ans.

La Horde de la Vieille Dania

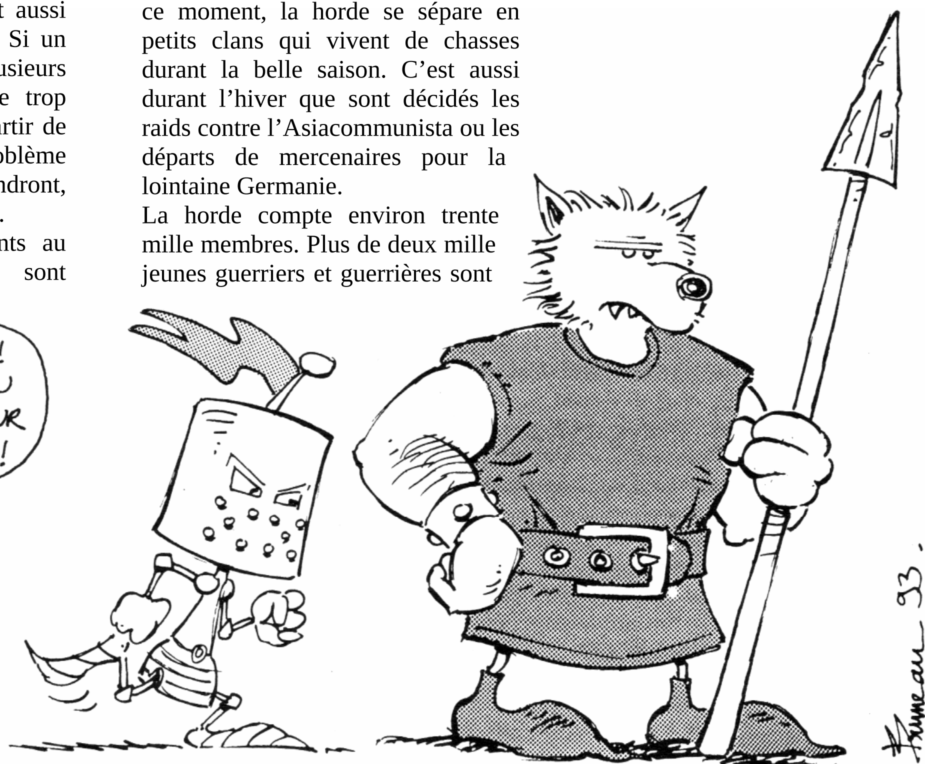
La horde de la Vieille Dania occupe une partie de la province de Haïdan. Son territoire est un vague carré de deux cents kilomètres de côté. Cet espace est une suite ininterrompue de forêts de sapins, de bouleaux, de lacs et de grandes prairies.

Des cavernes millénaires dans des collines rasées servent d'abris pour le plus dur de l'hiver. En dehors de ce moment, la horde se sépare en petits clans qui vivent de chasses durant la belle saison. C'est aussi durant l'hiver que sont décidés les raids contre l'Asiacommunista ou les départs de mercenaires pour la lointaine Germanie.
La horde compte environ trente mille membres. Plus de deux mille jeunes guerriers et guerrières sont déjà partis en Germanie. La Vieille Dania tente de limiter ces départs. Pour elle, tous ceux qui partent comme mercenaires diminuent d'autant la horde. Elle a deviné que le Czar veut affaiblir la puissance des hordes. Cette idée l'irrite et une révolte générale ne serait pas pour lui déplaire. Dania a hérité de ses ancêtres la haine de l'Asiacommunista et veille à organiser tous les ans un raid contre ce pays. Ces expéditions rassemblent environ entre mille et cinq mille participants suivant les années.
La horde de la Vieille Dana commerce beaucoup avec les marchands moscovites. Elle a accepté comme « amis » de la horde une famille de marchand de Kerninburg, les Remenski. Ceux-ci ont fait fortune grâce à cette alliance. Bon nombre de mâles Loups apprécient les femmes humaines et les Remenski leur en apportent secrètement. Les Loups versent pour cette « marchandise » des sommes très élevées, plusieurs milliers de A pour une seule femme.

Les Loups de la horde acceptent aussi de servir de guides à des étrangers voulant se rendre en Asiacommunista. Ils demandent pour cela 10 000 A ou deux femmes. Ils acceptent aussi que des humains se joignent à leurs raids en Asiacommunista.

Eric Simon





Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 14** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en juillet 1993.

Il a été écrit par **Eric Simon** et illustré par **Alain Gassner**.

~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

~~~~~~~~~~~